

Inhaltsverzeichnis

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer	4
Willkommen in Deutschland!	9
Hinweise	9
Übersicht	11
Kopiervorlagen	12
Neu in der Schule	21
Hinweise	21
Übersicht	24
Kopiervorlagen	25
Hereinspaziert in mein Zuhause	35
Hinweise	35
Übersicht	37
Kopiervorlagen	38
Komm, ich zeige dir meine Stadt!	47
Hinweise	47
Übersicht	49
Kopiervorlagen	50
Gesundheit!	60
Hinweise	60
Übersicht	62
Kopiervorlagen	63
Rund ums Jahr	72
Hinweise	72
Übersicht	75
Kopiervorlagen	76

BreakoutEdu oder der Escape Room im Klassenzimmer

Was ist BreakoutEdu?

Live Escape Rooms, Exit-Spiele oder Escape-Stories in Buchform – in den letzten Jahren hat sich das zu einem beliebten Trend entwickelt. Gerade Escape Rooms werden von privaten Gruppen oder auch von Unternehmen gerne als Gruppenerlebnis oder teambildende Maßnahme genutzt. Das Prinzip beinhaltet, dass die Gruppe – eingebettet in eine Rahmengeschichte – in einen speziellen Raum einsperrt wird. Dort müssen Hinweise gefunden und Rätsel gelöst werden, damit eine bestimmte Mission erfüllt und der Raum wieder verlassen werden kann. Problemlösendes Denken und Teamwork stehen im Vordergrund.

Diese Grundidee kann als sogenanntes Breakout in die Schule geholt werden. Da Schüler*innen aber nicht im Klassenzimmer eingesperrt werden dürfen, wurde die Idee angepasst:

Eine (Schatz-)Kiste, die mittels einer Schließe, auch Haspe genannt, mit verschiedenen Schlössern verschlossen ist, soll innerhalb einer bestimmten Zeit von den Kindern geöffnet werden. Auch hier gibt es eine Rahmengeschichte, die erklärt, was in der Schatzkiste eingeschlossen ist und warum man sie unbedingt öffnen will.



Mithilfe verschiedener Hinweise und Rätsel, die zum Teil im Klassenzimmer versteckt sind, können die Kinder Zahlencodes herausfinden, mit denen die Schlösser nach und nach geöffnet werden. Dabei arbeiten die Schüler*innen optimalerweise in Gruppen von 3–5 Kindern zusammen.

Nicht immer ist auf Anhieb ersichtlich, was mit einem Hinweis gemacht werden muss, um den Zahlencode zu erhalten. Von der Lehrkraft erhalten die Gruppen keine Tipps. Teamwork ist also

gefragt. Die Kinder knobeln, beraten sich, denken um die Ecke und müssen auch aushalten, die Lösung nicht direkt auf dem Silbertablett präsentiert zu bekommen. Nur wenn die Gruppe gut zusammenarbeitet, alle Hinweise findet, die Rätsel sinnvoll bearbeitet und die richtigen Kombinationen herausfindet, stellt sich der Erfolg ein und die Schatzkiste kann geöffnet werden. Je nach Art der zu lösenden Aufgaben können bzw. müssen auch Tablets / PCs zur Bearbeitung eingesetzt werden.

In der Schatzkiste finden die Kinder dann zur Einstiegsgeschichte passendes Material. Optimal ist es, wenn dieses Material Möglichkeiten zur weiteren Beschäftigung bietet, da die Gruppen erfahrungsgemäß nicht alle zeitgleich fertig werden.

Bei dieser Unterrichtsidee steht nicht nur der Erwerb von fachspezifischem Wissen im Vordergrund. Es geht auch um Kommunikation und Kooperation in der Gruppe, um problemlösendes Denken, Durchhaltevermögen, die Fähigkeit zur Selbstreflexion, logisches Denken und zielorientiertes Handeln. Das Breakout ist zudem einem bestimmten Lernplanthema zugeordnet und die Rahmengeschichte ist dazu passend gewählt.

Benötigtes Material (Grundausrüstung)

- Schatzkisten
- Haspe
- mehrere dreistellige Zahlenschlösser mit verstellbarer Kombination, die sich optisch unterscheiden
- ein vierstelliges Zahlenschloss mit verstellbarer Kombination
- UV-Stifte zum Beschriften von Material durch die Lehrkraft
- UV-Lampen (am Deckel von UV-Stiften ist ein Lämpchen) für die Schüler*innen
- farbige Briefumschläge
- durchsichtige Dokumentenmappen A4 (z. B. für Puzzlestücke) mit einem farbigem Blatt Papier zur Gruppenidentifikation

Je nach Breakout und ausgewählten Aufgaben können noch zusätzliche Materialien benötigt werden. Optional können auch z. B. kleine Einmachgläser verwendet werden, in die ein Hinweis eingeschlossen wird.



Hinweise und Rätsel

Inhaltlich sind die Hinweise und Rätsel passend zum übergeordneten Rahmenthema gewählt.

Neben analogen Aufgaben wie Dominos, Puzzles, Kreuzworträtseln, Wimmelbildern, Verbinde- und Sortieraufgaben etc. können digitale Rätsel, wie z. B. interaktive Übungen oder Hörübungen, die mittels QR-Codes den Gruppen sehr einfach bereitgestellt werden, das Setting ergänzen.

Manches Material wird den Gruppen von Anfang an zusammen mit den Schatzkisten zur Verfügung gestellt, anderes ist im Klassenzimmer oder im Schulhaus versteckt und muss erst gefunden werden.

Um die Aufgaben der verschiedenen Gruppen auseinanderhalten zu können, ist jeder Gruppe eine Farbe zugeordnet. Hinweise, Rätsel und QR-Codes für diese Gruppe werden auf Papier in der jeweiligen Farbe gedruckt oder in farbigen Umschlägen versteckt. So weiß jede Gruppe genau, welche Hinweise für sie bestimmt sind. Die blaue Gruppe darf dann zum Beispiel nur alle blauen Hinweise nehmen und bearbeiten.

Aus den Lösungen der Rätsel und den Hinweisen ergeben sich Zahlenkombinationen, mit denen die Schlösser geöffnet werden können. Zu welchem Schloss eine Zahlenkombination gehört, müssen die Schüler*innen durch Ausprobieren herausfinden.

Breakout-Materialien

Das Breakout enthält eine Sammlung verschiedener Aufgaben, aus denen Art und Anzahl passend zur eigenen Klasse ausgewählt werden können. Es werden also bewusst mehr Aufgaben zur Verfügung gestellt, als für die Durchführung des Breakouts benötigt werden. Je nach gewählten Aufgaben und Leistungsstärke der Gruppen haben sich ca. 5–6 Aufgaben für ein Breakout be-

währt. Selbstverständlich ist es auch möglich, zusätzlich eigene Rätsel zu integrieren. Je nach Anzahl und Auswahl der Hinweise und Rätsel kann der Schwierigkeitsgrad des Breakouts angepasst werden. Davon abhängig ist auch die zur Lösung benötigte Zeit. In meinen Klassen plane ich ca. 30–40 Minuten Bearbeitungszeit für die Hinweise und Rätsel ein. In einer Doppelstunde kann ein komplettes Breakout inklusive Einführungsgeschichte und Reflexion also gut durchgeführt werden.

Ein Breakout kann nur aus analogen Aufgaben bestehen. Sind in der Klasse PCs oder sogar Tablets vorhanden, so können analoge und digitale Aufgaben gemischt werden. Von einigen Aufgaben gibt es eine analoge und eine digitale Variante.

Zusätzlich zu den Hinweisen und Rätseln kann jede Gruppe zu Beginn eine Tippkarte erhalten. Diese Karte kann im Verlauf des Breakouts bei der Lehrkraft gegen einen Hinweis eingetauscht werden.



Zu jeder Aufgabe des Breakouts finden sich kurze Hinweise zum Typ der Aufgabe, dem benötigten Material, der Aufgabenbeschreibung (evtl. mit Lösung) und dem Zahlencode.

Zusätzlich gibt es ein Übersichtsblatt mit allen Rätseln und benötigten Materialien, in das in der Spalte „Schloss“ von der Lehrkraft zur Übersicht eingetragen werden kann, welches Schloss verwendet wurde (z. B. rosa dreistellig).

Um nicht den Überblick über die aktuellen Kombinationen der Schlösser zu verlieren, empfiehlt es sich, ein Dokument anzulegen, in dem alle Schlösser mit der aktuellen Kombination vermerkt werden.

UV-Stift:

Bei einigen Aufgaben muss der Zahlencode oder ein Lösungswort bei der Vorbereitung von der Lehrkraft mit UV-Stift auf das Material geschrieben werden. Auf farbigem Papier oder auf bunt gedr-

Breakout: Rund ums Jahr

Schwierigkeit: mittelschwer–schwer

Einstiegs Geschichte

Im Comic erinnert ein Weihnachtself die Kinder an die Abgabe ihres Wunschzettels. Um zu verhindern, dass die Kinder am Weihnachtsfest leer ausgehen, müssen schnell noch Wunschzettel geschrieben werden. Doch diese sind in einer Truhe eingeschlossen..



Wortschatz

Teilen Sie optional den Wortschatz aus. Die Kinder können darin Wörter notieren, die sie besonders schwer fanden, deren Bedeutung sie überrascht hat oder die sie sich unbedingt merken möchten.

Inhalt der Schatzkiste

In der Schatzkiste befindet sich Briefpapier für einen Wunschzettel. Die Kinder können aufschreiben, was sie sich zu Weihnachten wünschen. Die fertigen Wunschzettel können Sie an die Eltern der Kinder weiterleiten oder die Kinder schicken sie an eine offizielle Poststation, z. B. Engelskirchen, Himmelpforten, Himmelstadt, Nikolausdorf oder St. Nikolaus (siehe Internet).

Jahreszeiten

Typ: analog
Material: ausgeschnittene Puzzle-Teile und ein UV-Stift in einer Dokumentenmappe oder einem (farbigen) Umschlag

Aufgabenbeschreibung:

Im Jahreskreis sind die Jahreszeiten und dazugehörigen Monate abgebildet. Zur Vorbereitung druckt die Lehrkraft den Jahreskreis aus, klebt ihn auf Pappe oder Tonpapier, beschriftet ihn mit einem UV-Stift mit einem dreistelligen Zahlencode und zerschneidet den Kreis in einzelne Puzzleteile.

Sie können beim Zerschneiden den Schwierigkeitsgrad selbst festlegen:

Leicht: Zerteilen Sie den Kreis in 12 Kuchenstücke. Schneiden Sie dabei auch durch die Jahreszeitenkästen.

Mittel: Zerteilen Sie den Jahreskreis in 16 Teile (12 Monatsteile und 4 Jahreszeitenkästen).

Schwer: Schneiden Sie zusätzlich die Monatsnamen als einzelne Puzzleteile ab.

Das Puzzle muss von den Kindern zusammengesetzt werden. Mithilfe der UV-Lampe am Deckel des UV-Stifts kann der Zahlencode gelesen werden. Dass der UV-Stift auf diese Weise benutzt werden soll, müssen die Kinder selbst herausfinden.

Zahlencode: je nach Beschriftung

ODER:

Typ: digital

Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen die Monate bzw. Jahreszeiten den richtigen Bildabschnitten zugeordnet werden. <https://learningapps.org/watch?v=pzp2js5d223>

Zahlencode: 4-7-6

Feste und Feiertage

Typ: analog

Material: Arbeitsblatt *Feste und Feiertage*, Hinweiskarte

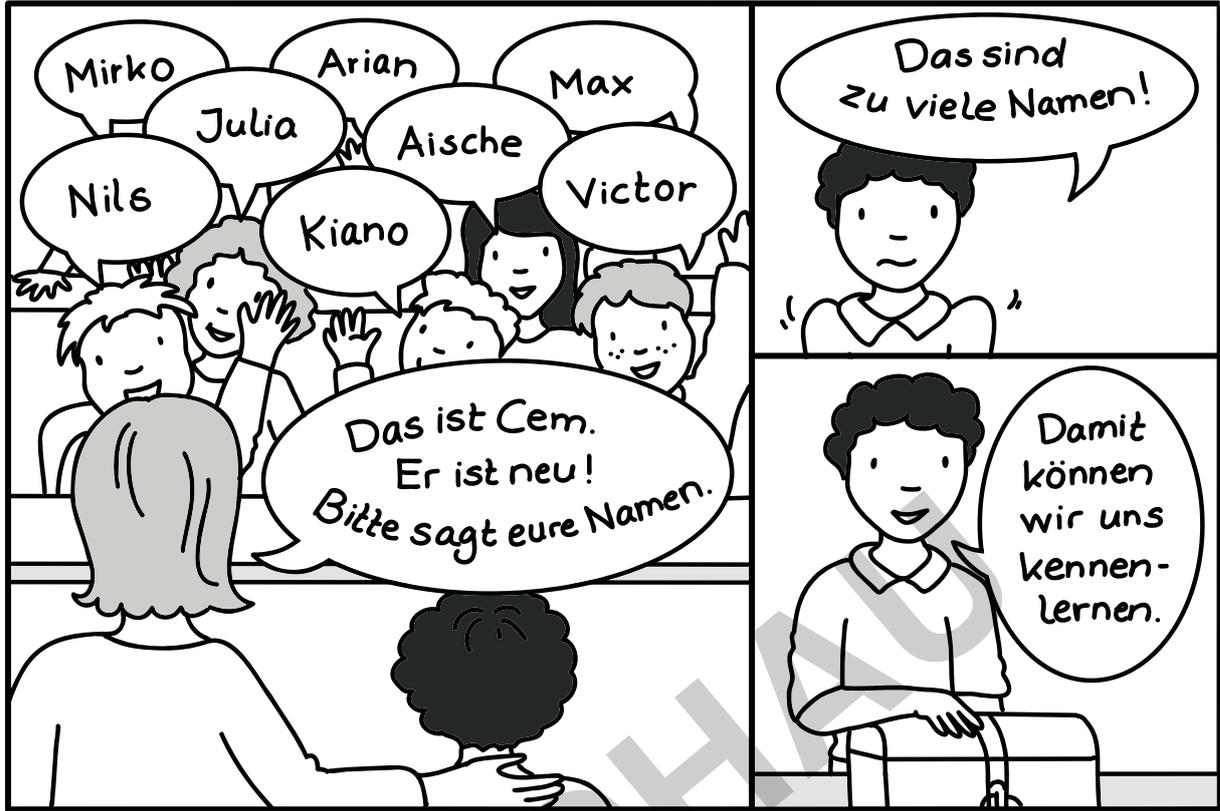
Aufgabenbeschreibung:

Im Infotext werden einige Feste und Feiertage beschrieben, die in Deutschland gefeiert werden. Der Text ist dabei in einzelne Abschnitte gegliedert. Der Hinweiskarte kann entnommen werden, welche drei Feste/Feiertage gesucht werden (**Fasching/Karneval, Muttertag, Adventszeit/Nikolaus**) und in welcher Reihenfolge die dazugehörigen Zahlen ins Zahlenschloss eingegeben werden müssen.

Zahlencode: 1-3-5



Einstiegscomic



Wortschatz: Schule

Schreibe auf, welche Wörter du dir besonders merken möchtest.

Artikel + Nomen (Begleiter / Geschlechtswörter + Namenwörter)	Verben (Tunwörter / Tätigkeitswörter)	Adjektive (Wiewörter / Eigenschaftswörter)



Sommer?

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Sommer?*

Aufgabenbeschreibung:

Im Sommerwimmelbild sind fünf Herbstmotive und fünf Wintermotive versteckt. Wurden alle Fehler gefunden, kann die Rechnung gelöst werden: $5 \times 5 \times 10 = 250$



Code: $\frac{5}{\text{Anzahl Herbstmotive}} \times \frac{5}{\text{Anzahl Wintermotive}} \times 10 = 250$

Zahlencode: 2-5-0

Weihnachtszeit

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Weihnachtszeit*

Aufgabenbeschreibung:

Das Mesostichon muss mit den richtigen Weihnachtsbegriffen befüllt werden. Wurde zu jedem Bild das passende Wort eingetragen, ist in der fett umrandeten Spalte die Lösungszahl zu lesen.



Zahlencode: 8-0-0

Richtig oder falsch?

Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Richtig oder Falsch?*

Aufgabenbeschreibung:

Aussagen rund um eine Osterillustration müssen als richtig oder falsch identifiziert werden. Von oben nach unten gelesen ergeben sich die Lösungswörter **NEUN-VIER-NULL**.

Zahlencode: 9-4-0

Wochentage

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Wochentage*, Hinweiskarte

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder beantworten drei Fragen über die sieben Wochentage. Die Antworten ergeben den Lösungscode.

Variante leicht: Den Kindern steht Hinweiskarte mit den abgebildeten Wochentagen zur Verfügung. Variante schwer: Es wird vorausgesetzt, dass die Kinder die sieben Wochentage kennen. Die Fragen müssen aus dem Stegreif beantwortet werden.

Wie viele Wochentage hören mit der Endung „-tag“ auf?	Wie viele Tage gehören zum Wochenende?	Wie viele Wochentage haben genau drei Silben?
6	2	1

Zahlencode: 6-2-1

Geburtstagslied

Typ: analog
Material: Auftragskarte *Geburtstagslied*, Tablet mit QR-Code-Reader

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder hören sich den Hörtrack an und müssen im Lied „Zum Geburtstag viel Glück“ mitzählen, wie oft die Begriffe „Geburtstag“, „Glück“ und „Gute“ genannt werden.

Geburtstag: 4 Glück: 3 Gute: 1

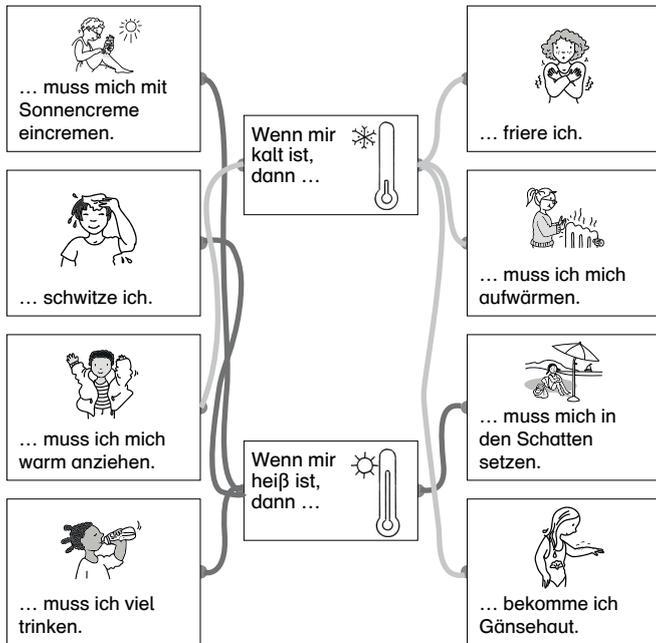
Zahlencode: 4-3-1

Heiß oder kalt?

Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Heiß oder kalt?*

Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder ordnen die Aussagen einer der beiden Kategorien zu. Wurden alle Sätze zugeordnet kann der Lösungscode ausgerechnet werden.



 4 heiß x 4 x 20 = 3 2 0 kalt

Zahlencode: 3-2-0

ODER:

Typ: digital
Material: QR-Code, Tablet mit QR-Code-Reader

Aufgabenbeschreibung:

Durch Scannen des QR-Codes werden die Kinder zu einer LearningApps-Aufgabe weitergeleitet. Dort müssen sie die Aussagen der richtigen Kategorie zuordnen.

<https://learningapps.org/watch?v=pnx2q14v523>

Zahlencode: 3-2-0

Es gibt immer was zu feiern

Typ: analog
Material: Arbeitsblatt *Es gibt immer was zu feiern*

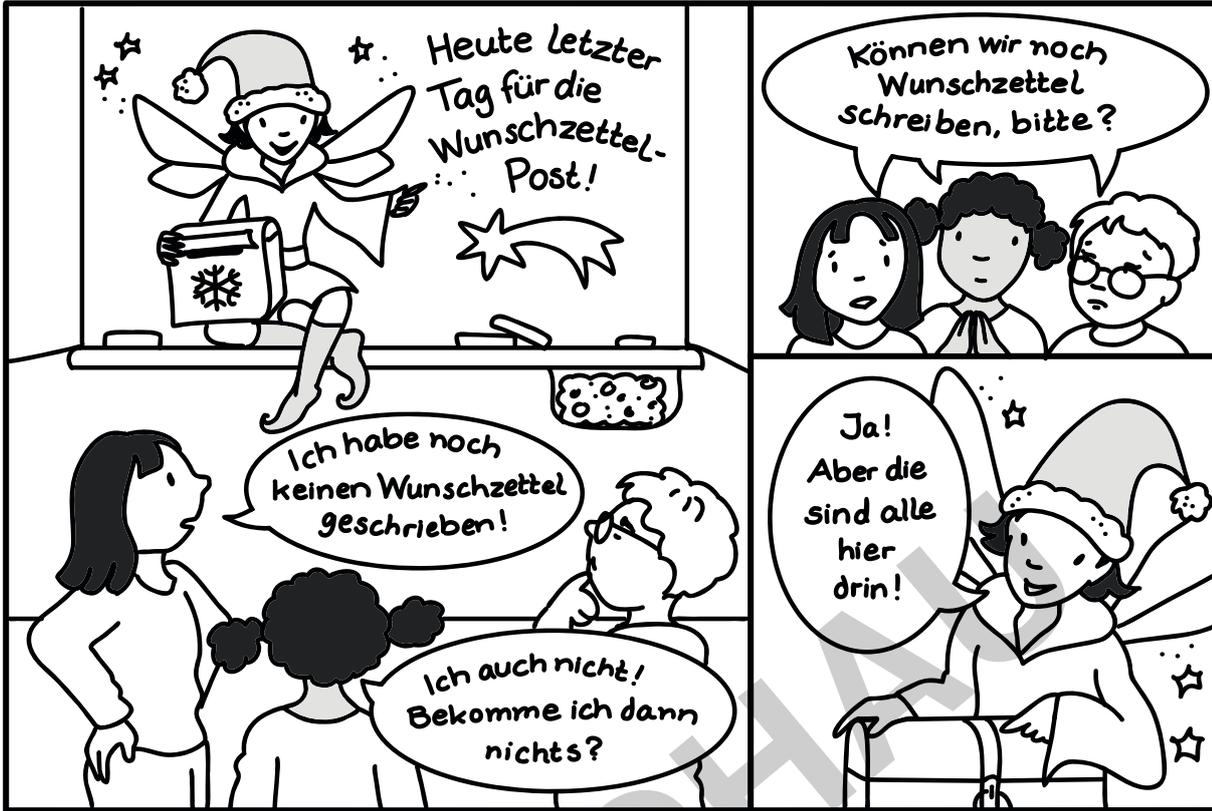
Aufgabenbeschreibung:

Die Kinder schauen sich die Feiertagsbilder an und vergleichen mit der Wörterliste, welche Gegenstände zu sehen sind. Die drei Begriffe **Ampel**, **Nilpferd** und **Hausaufgaben** lassen sich auf keiner Feier finden und ergeben von oben nach unten gelesen den Lösungscode.

Zahlencode: 1-5-4



Einstiegscomic



Wortschatz: Jahreszeiten & Feste

Schreibe auf, welche Wörter du dir besonders merken möchtest.

Artikel + Nomen (Begleiter / Geschlechtswörter + Namenwörter)	Verben (Tunwörter / Tätigkeitswörter)	Adjektive (Wiewörter / Eigenschaftswörter)